

Meningkatkan Kenyamanan Mobilitas Warga Sekitar Komplek Perumahan Sapta Taruna Raya Melalui Perancangan Environmental Graphic Design

DAFFA MAULANA¹, WIWI ISNAINI², ASEP RAMDHAN³

1. Daffa Maulana
 2. Wiwi Isnaini, M.Ds.
 3. Asep Ramdhan, S.Ds., M.M.
- Email: maulanadaff@gmail.com

ABSTRAK

Bandung terus menarik minat baik penduduk lokal maupun pendatang, menjadikannya salah satu kota yang diminati untuk dihuni di Indonesia, kompleks perumahan di Kota Bandung berjumlah 591 kompleks perumahan. Komplek Sapta Taruna Raya merupakan kompleks perumahan yang awalnya dihuni oleh karyawan dinas Pekerjaan Umum, seiring berjalannya waktu mayoritas penghuni kompleks Sapta Taruna Raya adalah masyarakat umum. Namun sayangnya hal tersebut menyebabkan kurangnya sosialisasi antar warga serta informasi navigasi pada umumnya. Pada penelitian ini, saya sebagai peneliti mencoba membuat desain untuk EGD (Environmental Graphic Design) yang merespon dari permasalahan yang ada di kompleks Sapta Taruna Raya. Outputnya terdapat peta dan signage berupa himbauan, arahan, dan informasi yang diharapkan bisa membantu permasalahan mobilitas penghuni maupun pengunjung kompleks Sapta Taruna Raya.

Kata kunci: Kota Bandung, Navigasi, Environment Graphic Design, Masyarakat, Fasilitas Umum.

ABSTRACT

Bandung continues to attract interest from both local residents and immigrants, making it one of the most popular cities to live in in Indonesia. There are 591 housing complexes in Bandung City. The Sapta Taruna Raya complex is a housing complex that was originally inhabited by employees of the Public Works Department. Over time, the majority of the residents of the Sapta Taruna Raya complex are the general public. However, unfortunately, this causes a lack of socialization between residents and navigation information in general. In this research, I as a researcher, tried to create a design for EGD (Environmental Graphic Design) that responded to the problems existing in the Sapta Taruna Raya complex. The output is a map and signage in the form of advice, directions and information which is expected to help with mobility problems for residents and visitors of the Sapta Taruna Raya complex.

Keywords: Bandung City, Navigation, Environment Graphic Design, Community, Public Facilities.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung selalu menarik minat baik penduduk lokal maupun pendatang, menjadikannya salah satu kota yang diminati untuk dihuni di Indonesia. Menurut data yang diakses dari satudata.bandung.co.id, jumlah kompleks perumahan di Kota Bandung per 22 Maret 2022 berjumlah 591 kompleks perumahan. Peran kompleks perumahan sendiri sangat penting dalam kehidupan masyarakat. Kompleks perumahan bukan hanya tempat tinggal yang aman dan nyaman, tetapi juga menjadi dasar untuk pertumbuhan keluarga, privasi, dan kehidupan sosial. Menurut Soedjadi Keman (2005), sarana lingkungan pemukiman adalah fasilitas penunjang yang berfungsi untuk penyelenggaraan dan pengembangan kehidupan ekonomi, sosial dan budaya. Contoh sarana lingkungan pemukiman adalah fasilitas pusat perbelanjaan, pelayanan umum, pendidikan dan kesehatan, tempat peribadatan, rekreasi dan olahraga, pertamanan, pemakaman. Hal-hal tersebut dapat didukung dengan perancangan environment graphic design yang mencakup informasi-informasi penting yang ada di dalam sebuah kompleks perumahan. Peran dari environment graphic design sendiri untuk menggabungkan estetika dengan fungsi yang dapat membantu penghuni kompleks perumahan. Kompleks Sapta Taruna Raya merupakan kompleks perumahan yang awalnya dihuni oleh karyawan dinas Pekerjaan Umum, seiring berjalannya waktu mayoritas penghuni kompleks Sapta Taruna Raya adalah masyarakat umum. Permasalahan navigasi bagi pengunjung maupun penghuni mengakibatkan kurang efektifnya mobilitas di area kompleks perumahan Sapta Taruna Raya, adapun permasalahan sosial yaitu minimnya interaksi antar penghuni kompleks.

2. MANFAAT DAN TUJUAN PENELITIAN

2.1 Manfaat

Manfaat dari perancangan ini adalah adanya sistem informasi navigasi dan himbuan pada kompleks perumahan Sapta Taruna Raya yang informatif dan friendly diharapkan dapat membantu permasalahan kenyamanan mobilitas warga sekitar dan juga menambahkan nilai estetika pada kompleks Sapta Taruna Raya, dengan adanya EGD yang informatif diharapkan warga sekitar dapat lebih nyaman dan mengetahui letak-letak rumah maupun fasilitas umum yang berada di kompleks perumahan Sapta Taruna Raya.

2.2 Tujuan

Tujuan Jangka Pendek

Merancang elemen-elemen environment graphic design yang dapat membantu menyelesaikan permasalahan navigasi penghuni maupun pengunjung di sekitar kompleks perumahan Sapta Taruna Raya. Hal ini meliputi peta navigasi, signage, dan informasi visual yang dirancang secara strategis untuk memfasilitasi pergerakan dan aksesibilitas.

Tujuan Jangka Panjang

Meningkatkan kesadaran lingkungan warga di sekitar kompleks perumahan Sapta Taruna Raya, perancangan ini diharapkan dapat membantu menginspirasi masyarakat untuk menginisiasi program-program untuk warga sekitar beserta memanfaatkan potensi secara infrastruktur maupun pengembangan fasilitas umum.

3. TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Pengertian Environmental Graphic Design

Environmental Graphic Design atau EGD merupakan sebuah bidang dalam desain grafis yang difokuskan pada perancangan elemen visual dan fisik pada ruang publik. EGD meliputi berbagai elemen seperti tanda, simbol, nama-nama, wayfinding, grafik, dan arsitektur yang berfungsi untuk membantu orang yang berada di ruang publik dalam memahami lingkungan sekitar mereka. Menurut Elif (2019), Environment Graphic Design adalah profesi desain baru yang mencakup juga desain interior, desain landscape, desain industri, perencanaan kota, dan perilaku psikolog. Ini berkaitan dengan aspek visual dari wayfinding, desain pameran, lingkungan hiburan, proyek ritel, desain informasi, dan identitas merek untuk mengembangkan rasa tempat yang lengkap. Itu juga dapat dimulai sebagai hubungan seni dan sains dengan menggunakan tanda, simbol, peta, pahatan, perlengkapan, cahaya, jalan setapak, dan semua elemen arsitektur dan grafis.

3.2 Pengertian Komplek Perumahan

Secara definisi, kompleks perumahan adalah sekelompok atau himpunan bangunan rumah tinggal yang berada di satu kawasan. Umumnya, istilah ini memiliki fasilitas umum yang dapat digunakan oleh semua warganya. Fasilitas tersebut biasanya ialah tempat ibadah, kolam renang, maupun taman bermain. Menurut Soedjajadi Keman (2005), perumahan merupakan kebutuhan dasar manusia dan juga merupakan determinan Kesehatan masyarakat. Karena itu pengadaan perumahan merupakan tujuan fundamental yang kompleks dan tersedianya standar perumahan merupakan isu penting dari kesehatan masyarakat.

3.3 Fasilitas Umum

Fasilitas umum adalah istilah yang mengacu pada pelayanan atau infrastruktur yang diberikan oleh pemerintah atau lembaga publik demi kepentingan masyarakat secara luas. Ini meliputi fasilitas atau layanan yang dapat diakses oleh individu atau kelompok dalam komunitas tanpa persyaratan khusus, seperti keanggotaan atau batasan tertentu. Fasilitas umum ini secara umum tersedia bagi seluruh warga dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan dasar dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Menurut Alexander Dhea (2014), peran ruang interaksi dalam suatu komunitas masyarakat sangatlah penting. Manusia tidak dapat hidup sendiri, oleh karena itu ruang interaksi mempunyai fungsi sosial sebagai tempat masyarakat bertatap muka dan melakukan aktivitas sosial dengan sealamannya. Ruang interaksi menjadi wadah bagi manusia untuk menjalankan kodratnya sebagai makhluk sosial. Dalam sebuah komunitas masyarakat yang berada dalam lingkungan tertentu, ruang interaksi menjadi tempat berlangsungnya hubungan sosial antar warga. Ruang interaksi bisa menciptakan kebersamaan dalam komunitas. Ruang interaksi tersebut bisa berupa ruang publik atau ruang bersama, seperti lapangan, taman, ruang jalan, pos keamanan, dan sarana peribadatan. Selain itu menurut Triana Rosalina (2017), dalam kehidupan ini terdapat suatu hubungan yang tidak terpisahkan serta saling mempengaruhi antara manusia dan lingkungan, baik itu berupa lingkungan yang bersifat alami ataupun lingkungan yang bersifat buatan. Hal ini menunjukkan interaksi antara manusia dan lingkungan terjalin sangat erat, yakni lingkungan dapat mempengaruhi manusia, dan manusia juga dapat mempengaruhi lingkungan.

3.4 Simbol dan Warna Dalam Environmental Graphic Design

Simbol dan warna adalah dua elemen penting dalam ilmu desain yang digunakan untuk menyampaikan pesan, mempengaruhi emosi, dan menciptakan visual yang kuat. Simbol digunakan dalam berbagai macam desain, termasuk logo, ikon, peta, grafik, dan bidang lainnya. Simbol dapat membantu manusia untuk mengasosiasikan bentuk menjadi sebuah informasi. Dalam environment graphic design simbol berperan sebagai media untuk

menyampaikan informasi secara cepat dan akurat, lalu pemilihan warna harus diperhatikan dengan cermat, mengingat aspek-aspek seperti tujuan, target audiens dan psikologi warna. Kombinasi warna yang tepat dapat menciptakan pengalaman yang positif dan efektif dalam environment graphic design. Menurut Ariefka Listya (2018), warna telah lebih dulu dipersepsikan sebelum bentuk dikenali sehingga dapat dikatakan warna adalah elemen wajib dalam desain, karena tanpa warna maka elemen lainnya dapat dikatakan tidak ada. Warna juga dapat digunakan sebagai alat navigasi di dalam environment graphic design, pengguna dapat diarahkan ke jalur tertentu atau area khusus dengan desain warna yang konsisten dan jelas. faktor-faktor psikologis yang terkait dengan bentuk dalam desain mengacu pada berbagai aspek yang mempengaruhi reaksi dan interaksi manusia terhadap beragam bentuk dalam karya desain. Ini mencakup kemampuan manusia untuk mengenali, mengidentifikasi, dan merespons bentuk-bentuk, serta preferensi estetika terhadap bentuk tertentu. Menurut Dyah, James (2013), para psikolog mengacu pada hubungan dasar bentuk. Mereka membicarakan mengenai bentuk dan pola dilihat berdasarkan latar belakangnya. Bentuk digambarkan oleh sisi, dan sisi merupakan persepsi dari garis batas/kontur. Apapun yang berpengaruh terhadap persepsi jelas dari garis batas/kontur akan memberikan efek pula untuk pengenalan objek.

4. DATA

Berikut adalah hasil kuesioner kepada warga kompleks Sapta Taruna Raya dengan menjelaskan konsep perancangan EGD (Environmental Graphic Design) secara singkat dan membandingkan dengan EGD yang sudah ada. Umur dari responden berada di kisaran 18-48 tahun yang menurut penulis dapat mewakili mobilitas di kompleks perumahan Sapta Taruna Raya. Partisipan dari kuesioner ini berjumlah 40 orang. Dari 40 responden, 26 responden diantaranya setuju bahwa perancangan EGD untuk kompleks perumahan Sapta Taruna Raya diperlukan dan 14 responden berpendapat tidak diperlukan perancangan EGD.

26 responden juga merasa dengan hidup dengan modernitas membuat interaksi sesama warga berkurang yang mengakibatkan interaksi sosial antar masyarakat.

5. METODOLOGI

5.1 Metode Penelitian

Metode Kualitatif

Metode penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan dalam penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam dan kontekstual dari suatu fenomena yang diteliti, baik itu dalam bentuk tindakan manusia, perilaku, budaya, atau pengalaman subjektif. Menurut Moleong (2018), peneliti kualitatif itu berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif, mengadakan analisis data secara induktif, mengarahkan sasaran penelitiannya pada usaha menemukan teori dasar-dasar, bersifat deskriptif, lebih mementingkan proses daripada hasil, membatasi studi dengan fokus, memiliki seperangkat kriteria untuk memeriksa keabsahan data, rancangan penelitiannya bersifat sementara dan hasil penelitiannya disepakati oleh kedua belah pihak (peneliti dan subjek penelitian). Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan masyarakat sekitar dan pengunjung kompleks perumahan Sapta Taruna Raya.

Penelitian Sekunder

Penelitian sekunder adalah jenis penelitian yang mengumpulkan dan menganalisis data dari sumber-sumber yang sudah ada atau data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain untuk tujuan lain. Dikutip dari [8], penelitian sekunder meliputi bahan penelitian yang diterbitkan dalam laporan penelitian dan dokumen sejenis. Dokumen-dokumen ini dapat disediakan oleh

perpustakaan umum, situs web, data yang diperoleh dari survei yang telah diisi. Beberapa lembaga pemerintah dan non-pemerintah juga menyimpan data, yang dapat digunakan untuk tujuan penelitian dan dapat diambil dari mereka. Dalam penelitian sekunder ini, penulis akan menggunakan data mengenai nama jalan, nomor rumah, beserta elemen lainnya untuk keperluan merancang environment graphic design kompleks perumahan Sapta Taruna Raya kepada ketua lingkungan setempat.

5.2 Metode Perancangan

Teori Less Is More

Teori "less is more" adalah suatu pendekatan desain dan filosofi yang menekankan pentingnya kesederhanaan, minimalisme, dan penghapusan elemen yang tidak perlu untuk mencapai hasil yang lebih efektif dan estetis. Prinsip ini mendorong pengurangan elemen, kompleksitas, atau kebingungan dalam desain, sehingga pesan atau konsep dapat disampaikan dengan lebih jelas dan efisien. Teori ini dapat menjadi landasan bagi penulis untuk merancang environment graphic design yang ditujukan untuk khalayak luas diluar lingkungan desain. Menurut Made, Satriadi, Nurjayanti (2023), desain minimalis memungkinkan komunikasi visual yang lebih jelas dan efektif. Dengan meminimalkan elemen-elemen yang tidak perlu, pesan yang ingin disampaikan oleh perusahaan dapat ditampilkan dengan lebih fokus dan mudah dipahami oleh pengguna. Kejelasan komunikasi ini penting dalam memperoleh perhatian dan membangun hubungan yang kuat dengan konsumen.

Teori Kognitif

Teori kognitif memiliki implikasi yang signifikan dalam prinsip desain komunikasi visual. Prinsip-prinsip desain yang didasarkan pada teori kognitif membantu menciptakan komunikasi visual yang efektif, memudahkan pemahaman pesan, dan mempengaruhi perilaku audiens. Tipografi menjadi aspek penting lainnya, ilmu-ilmu tipografi, termasuk pemilihan jenis huruf, ukuran, spasi, dan pemilihan warna, memiliki dampak besar pada cara manusia membaca dan memahami teks. Selain itu, pemahaman tentang bagaimana warna dapat memengaruhi emosi dan persepsi adalah faktor penting. Teori kognitif membantu penulis dalam memahami hubungan antara warna dan respons psikologis. Pemahaman simbolik juga berperan penting dalam perancangan environment graphic design. Audiens cenderung memberikan makna pada simbol-simbol. Dengan landasan ini, penulis dapat membuat simbol-simbol yang mudah dimengerti oleh audiens dan mampu merangsang interpretasi yang akurat. Menurut Sutarto (2017), individu dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri. Artinya adalah pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu dapat dibentuk oleh individu sendiri melalui interaksi dengan lingkungan yang terus-menerus dan selalu berubah.

6. HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Identifikasi Masalah

Masalah Umum

Permasalahan navigasi pada kompleks perumahan Sapta Taruna Raya seringkali menyebabkan sulitnya pengunjung maupun penghuni mencari alamat yang dituju, kebutuhan penghuni dan pengunjung terhadap sistem navigasi di kompleks Sapta Taruna Raya memudahkan mereka untuk melakukan berbagai macam kegiatan.

Masalah Khusus

Kompleks perumahan Sapta Taruna Raya memiliki petak jalan yang serupa sehingga dibutuhkan EGD untuk memberi penanda setiap blok yang diharapkan dapat membantu navigasi di lingkungan kompleks perumahan Sapta Taruna Raya. Tidak adanya peta yang menunjukkan keseluruhan area kompleks menyebabkan tidak adanya kesadaran spasial disaat bernavigasi.

6.2 Problem Statement

Keperluan penghuni dan pengunjung kompleks perumahan Sapta Taruna Raya akan sistem navigasi untuk menopang aktivitas yang berhubungan dengan pencarian alamat.

Kondisi Saat Ini

Masyarakat sekitar mengalami kesulitan bernavigasi di area kompleks perumahan Sapta Taruna Raya yang menghambat aktivitas yang berkaitan dengan pencarian alamat, posisi jalan kompleks yang repetitif menyebabkan beberapa jalan terlihat identik dan dapat membuat kebingungan. Masyarakat sekitar masih mengandalkan pencarian alamat berdasarkan verbal dan digital yang seringkali tidak akurat.

Kondisi Ideal

Masyarakat sekitar dapat menggunakan sistem informasi navigasi yang akan dibuat untuk membantu permasalahan navigasi di kompleks perumahan Sapta Taruna Raya yang berupa, signage navigasi menuju fasilitas umum, sign nama jalan yang diperbarui serta blok dan nomor rumah yang harmonis, serta himbauan-himbauan yang diharapkan dapat memicu interaksi antar warga kompleks perumahan Sapta Taruna Raya.

Tujuan Jangka Pendek

Merancang elemen-elemen environment graphic design yang dapat meningkatkan kenyamanan mobilitas penghuni maupun pengunjung di sekitar kompleks perumahan Sapta Taruna Raya. Hal ini meliputi peta navigasi, signage, dan informasi visual yang dirancang secara strategis untuk memfasilitasi pergerakan dan aksesibilitas.

Tujuan Jangka Panjang

Meningkatkan mobilitas warga di sekitar kompleks perumahan Sapta Taruna Raya dan dapat meningkatkan kesadaran lingkungan, penelitian ini diharapkan dapat membantu menginspirasi masyarakat untuk menginisiasi program-program untuk warga sekitar beserta memanfaatkan potensi secara infrastruktur maupun pengembangan fasilitas umum.

Problem Solution

Meningkatkan kenyamanan mobilitas warga melalui perbaikan sistem navigasi dan peningkatan kualitas informasi melalui EGD.

7. SEGMENTASI TARGET

Geografis

Masyarakat dan penduduk disekitar komplek perumahan Sapta Taruna Raya.

Demografis

Laki-laki & Perempuan berumur 18-50 tahun, berprofesi sebagai pekerja kantoran, ibu rumah tangga, jasa layanan kurir dengan kelas ekonomi menengah.

Psikografis

- Menyukai wisata kuliner dari rumah
- Menyukai lingkungan rumah yang ramah
- Sering menghabiskan waktu dengan keluarga.

Teknografis

- Pengguna aplikasi e-commerce jasa maupun belanja
- Pengguna media sosial mengenai kebutuhan rumah estetik

7.1 Personifikasi Target



Nama	: Nabila Nuarisma
Status	: Ibu Rumah Tangga
Domisili	: Kota Bandung
Umur	: 29 Tahun

Nabila adalah seorang ibu rumah tangga yang kesehariannya merawat 1 anak yang berusia 4 Tahun.

Nabila dan keluarganya sering berbelanja online untuk keperluan rumah, cemilan disaat santai dengan keluarga. Sudah lebih dari 10 tahun Nabila tinggal di komplek perumahan Sapta Taruna Raya, selama itu banyak perkembangan di komplek ini, namun Nabila seringkali mendapati bahwa pengunjung yang hendak mendatangi rumah Nabila cukup kesulitan untuk menemui titiknya.

Nabila berharap adanya sistem navigasi yang dapat membantu di area komplek perumahan Sapta Taruna Raya.

7.2 Insight Target Audiens

Wants

Meningkatnya kenyamanan mobilitas di area kompleks perumahan Sapta Taruna Raya

Fears

Sulitnya mencari alamat pada area kompleks perumahan menyebabkan terhambatnya aktivitas penghuni maupun pengunjung yang berkaitan dengan mobilitas di kompleks perumahan

Needs

Sistem navigasi yang mudah dipahami dengan visual yang minimalis

Dreams

Sistem navigasi yang meningkatkan kenyamanan mobilitas penghuni dan pengunjung kompleks

7.3 Message Planning

Laswell

Who:

Pengelola Komplek Perumahan Sapta Taruna Raya Bandung

Say What:

"Sistem navigasi yang friendly dan dapat dengan mudah dipahami bagi semua kalangan di area kompleks perumahan Sapta Taruna Raya"

To Whom:

Kepada masyarakat sekitar maupun pendatang yang mempunyai keperluan di sekitar area kompleks perumahan Sapta Taruna Raya.

In With Channel:

Disampaikan melalui media utama yaitu peta kompleks perumahan Sapta Taruna Raya dan media tambahan seperti signage arahan menuju fasilitas umum, signage nama jalan dan signage blok nomor rumah, beserta himbauan.

With What Effect:

Masyarakat maupun pendatang dapat dengan mudah menavigasi disekitar area kompleks perumahan Sapta Taruna Raya mengidentifikasi mencari dan menemukan tujuan di area kompleks perumahan dengan mudah sehingga mobilitas berjalan lancar.

What To Say

"Sistem navigasi friendly yang dapat meningkatkan kenyamanan mobilitas untuk warga sekitar kompleks."

How To Say

Merancang sistem navigasi yang dapat membantu permasalahan navigasi di kompleks perumahan Sapta Taruna Raya dengan desain yang friendly dan mudah dipahami.

7.4 Creative Approach

Pendekatan kreatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah lugas, jelas, informatif dan menenangkan.

Tone and Manner

Simple

Simplifikasi desain agar informasi yang diterima bisa cepat untuk tersampaikan melalui basic color & shapes. Menyesuaikan keperluan design yang berhubungan dengan berbagai macam kalangan. Mengadaptasi gaya marka jalan yang biasa ditemui oleh masyarakat.

Informatif dan Friendly

Mengacu pada kurangnya navigasi di komplek perumahan Sapta Taruna Raya. Mengadaptasi gaya design dari logo Pekerjaan Umum dengan target audiens yang mayoritasnya adalah keluarga.

7.5 Media

Media akan menggunakan EGD yang terdiri dari

- Peta yang mencakup luas daerah informasi jalan, blok beserta nomor rumah dan fasilitas umum.
- Direksi yang mengarahkan kepada fasilitas umum maupun blok rumah.
- Signage nama jalan dan template nomor blok rumah yang selaras.
- Himbauan-himbau kompleks perumahan Sapta Taruna Raya.

7.6 Tipografi

Menggunakan font dengan jenis Sans Serif yang sederhana untuk lebih menekankan informasi daripada visual.

Aa

Satoshi

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
. , ; : / ? ' " [{] } = + - _

8. KESIMPULAN

Mobilitas menjadi hal yang perlu diperhatikan khususnya di area kompleks perumahan yang tidak jarang memiliki jalan-jalan mengakar dan serupa sehingga dapat membuat kebingungan bagi para pengunjung maupun pendatang kompleks perumahan. Dengan adanya rancangan Environmental Graphic Design pada kompleks perumahan Sapta Taruna diharapkan dapat membantu permasalahan navigasi, direksi, maupun tata letak fasilitas umum yang ada di kompleks perumahan Sapta Taruna Raya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT karena telah memberikan saya jalan, kemudahan, serta kegigihan dalam mengerjakan Tugas Akhir dan Jurnal ini. Saya juga ingin mendedikasikan dan berterima kasih kepada kedua orang tua dan kakek saya yang telah tiada, serta keluarga, sahabat, kerabat, dosen dan staff Itenas atas semua bentuk dukungan dan doa dalam proses saya mengerjakan Tugas Akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Soedjajadi Keman (2005). KESEHATAN PERUMAHAN DAN LINGKUNGAN PEMUKIMAN:<https://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-KESLING-2-1-04.pdf>
- [2] Eliz Atamaz (2019). Environmental Graphic Design For Building Information Systems:<https://www.academia.edu/download/64027601/environmental-graphic-design-for-building-informationsystems-7401.pdf>
- [3] Alexander Dhea (2014). PERSEPSI PEMANFAATAN LAHAN FASILITAS UMUM DAN LAHAN TERBUKA SEBAGAI RUANG INTERAKSI ANTAR WARGA KOMPLEK PERUMAHAN:<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/komposisi/article/view/1097>
- [4] Triana Rosalina Noor (2017). ANALISIS DESAIN FASILITAS UMUM BAGI PENYANDANG DISABILITAS:<https://ejournal.uit-lirboyo.ac.id/index.php/psikologi/article/view/438/314>
- [5] Ariefka Listya (2018). KONSEP DAN PENGGUNAAN WARNA DALAM INFOGRAFIS:https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/2837/2170
- [6] Dyah Gayatri Puspitasari, James Darmawan (2013). Signage dan Penerapannya: Lingkungan Jalan Raya Tol Bintaro: <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3456>
- [7] Moleong, L. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. PT Remaja Rosdakarya
- [8] LP2M (6 Januari, 2022). Definisi Penelitian Sekunder. Diambil dari <https://lp2m.uma.ac.id/2022/01/06/penelitian-sekunder-pengertian-metode-serta-contohnya/>
- [9] Made Darmadi Kusuma, Satriadi, Nurjayanti Takwa (2023). PERAN DESAIN MINIMALIS PADA KESUKSESAN PERUSAHAAN STARTUP TERKENAL: https://www.researchgate.net/profile/Made-Kusuma3/publication/371138619_PERAN_DESAIN_MINIMALIS_PADA_KESUKSESAN_PERUSAHAAN_STARTUP_TERKENAL/links/64759b56a25e543829ddf4bb/PERAN-DESAIN-MINIMALIS-PADA-KESUKSESAN-PERUSAHAAN-STARTUPTERKENAL.pdf
- [10] Sutarto. M.Pd (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran: <http://journal.iaincuru.p.ac.id/index.php/GBK/article/view/331/0>